

PERANCANGAN BUKU ILUSTRASI PENGENALAN NAMA BUAH-BUAHAN DENGAN SISTEM ISYARAT BAHASA INDONESIA (SIBI) BERBASIS KARAKTER UNTUK ANAK-ANAK TKLB-B KARYA MULIA SURABAYA

1) Leonard Setiawan
2) Program Studi Desain Komunikasi Visual STIKOM Surabaya. Email :
12420100045@stikom.edu

ABSTRAK

Interest illustrated book about the introduction of fruits name with a character-based system SIBI for children TKLB-B Karya Mulia Surabaya is as a learning medium that contains the values of science. The study was conducted with qualitative methods based on interviews, observation, documentation, and literature to support the design of a book about the house's name recognition fruits. Data can be analyzed at several stages of data reduction, data presentation, and conclusion. After analyzing the data found informative design concept, the average informative Indonesian big dictionary into said. This concept aims to be informative book designed to provide insight to the public about the introduction of fruits name. Mechanical reality promoted expected to help draft informative because it is interactive, so people can find out the name of the fruit in the dictionary SIBI. Results of design book is expected that children know more about the fruit in the form of illustrated book based character

Keywords: Book, Illustration, Introduction Name Fruits, Innovative, Character-Based, SIBI System.

Manusia sebagai makhluk sosial di dalam kehidupannya tidak lepas untuk melakukan komunikasi secara oral antara manusia dengan manusia yang lain. Tetapi bagi anak tunarungu hal tersebut tidak dapat dilaksanakan, untuk lebih jelasnya anak tunarungu tidak mampu berkomunikasi dengan lingkungannya baik di lingkungan keluarganya maupun di lingkungan masyarakat.

Oleh karena itu kurangnya kosakata pada anak-anak tunarungu selalu terjadi sehingga mereka terkadang tidak bisa memahami kata-kata yang diucapkan oleh anak-anak normal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk perancangan buku ilustrasi pengenalan nama-nama buah dengan sistem isyarat

bahasa Indonesia (SIBI) untuk anak-anak TKLB-B karya mulia Surabaya.

Buku merupakan jendela dunia bagi semua orang. Karena dengan membaca buku kita dapat menambah ilmu dan wawasan tentang dunia. Juga. Buku yang populer di kalangan anak-anak adalah buku bergambar, dimana buku tersebut menggabungkan antara tulisan dengan gambar atau ilustrasi. Karena dengan menggabungkan tulisan dan gambar, buku akan menjadi lebih indah dan menyenangkan sehingga dapat menarik perhatian anak dan untuk mengembangkan apresiasi pada anak. Oleh karena itu sampai saat ini gambar dan tulisan menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam buku anak. Sistem isyarat bahasa Indonesia yang

dibakukan itu adalah salah satu media yang mendukung komunikasi sesama tunarungu dalam masyarakat yang luas. Hal ini dapat dilihat pada tataan yang sistematis tentang seperangkat isyarat jari, tangan, dan berbagai gerak yang melambangkan kosa kata bahasa Indonesia.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penciptaan buku ini adalah metode kualitatif. Menurut Kirk dan Miller dalam Moleong (1999:3) mendefinisikan bahwa penelitian kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan social yang secara fundamental bergantung dari pengamatan manusia baik dalam kawasannya maupun dalam peristilahannya. Menurut Marshal dalam Sarwono (2006:193) metode kualitatif sebagai suatu proses yang mencoba untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik mengenai kompleksitas yang ada dalam penelitian.

Pendekatan kualitatif ini, diharapkan data yang didapat sesuai, terperinci, dan menunjang kelanjutan penciptaan buku Ilustrasi nama-nama buah ini. Penelitian kualitatif yang dimaksud ini dilakukan dengan pendekatan wawancara, observasi, dan kepustakaan.

PERANCANGAN PENELITIAN

Metode pada perancangan yang akan dilakukan melalui beberapa proses tahap sehingga jalur pemikiran dapat diikuti. Metode yang akan dilakukan mulai dari proses tahap wawancara,

observasi, STP, studi literature, studi eksisting, dan studi kompetitor, serta USP. Metode wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk ditunjukkan penelitian dengan cara Tanya jawab dengan bertatap muka antara pewawancara dengan responden atau orang yang diwawancarai, dengan menggunakan pedoman wawancara.

Observasi adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk menghidupkan data penelitian, data penelitian tersebut lalu diamati oleh peneliti. Dalam arti bahwa data tersebut dihimpun melalui pengamatan peneliti melalui penggunaan pancaindera. Metode STP dilakukan untuk menentukan segmentasi, targeting, dan positioning.

Metode studi literature dilakukan sebagai teknik pengumpulan data dengan menghimpun, mempelajari, dan menganalisis dokumen-dokumen baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik.

ANALISIS SWOT

Analisis SWOT (SWOT analysis) adalah pendekatan terorganisasi dalam menilai kekuatan dan kelemahan internal sebuah perusahaan serta peluang dan ancaman eksternalnya. SWOT merupakan singkatan dari strength (kekuatan), weakness (kelemahan), opportunities (peluang), dan threat (ancaman). Premis dasar SWOT adalah bahwa suatu uji realitas internal dan eksternal yang kritical hendaknya dapat mengarahkan manajer untuk memilih strategi yang tepat dalam mencapai tujuan organisasi.

Analisis SWOT mendorong suatu pendekatan praktis terhadap

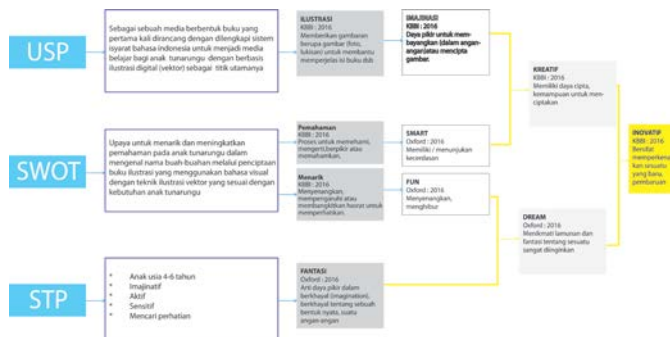
perencanaan yang didasarkan atas pandangan yang realistis mengenai situasi perusahaan serta skenario-skenario kemungkinan peristiwa dan kondisi yang akan terjadi (Boone & Kurtz, 2006:390).

Unique Selling Proposition (USP)

USP (Unique Selling Proposition) mengacu pada keunikan yang menjual (attractive), yang diusulkan atau diperkirakan paling membuat konsumen berpaling atau memiliki perkembangan yang baik dibandingkan dengan buku ilustrasi lainnya.

Salah satu keunggulan dari buku ilustrasi dari TKLB-B Karya Mulia Surabaya adalah membuat sebuah buku ilustrasi dengan teknik ilustrasi digital berbasis karakter. Hal tersebut memberikan kekuatan bagi buku Ilustrasi TKLB-B Karya Mulia Surabaya.

KEYWORD



DESKRIPSI KONSEP

Konsep yang akan digunakan dalam perancangan buku ilustrasi

dengan system SIBI tentang nama buah-buahan ini adalah inovatif. Kata kreatif dan dream yang kemudian digabungkan menjadi satu menghasilkan kata inovatif yang diambil dari hasil USP, analisis SWOT dan STP yang kemudian dijadikan sebagai strategi utama.

Konsep inovatif ini bertujuan untuk mengkomunikasikan kepada target market yaitu anak-anak dengan menciptakan buku ilustrasi dengan sistem SIBI tentang nama buah-buahan yang memiliki keunikan dan berbeda dari segi metode membacanya yang dimana di dalam buku tersebut menggunakan bahasa isyarat yang sesuai dengan kebutuhan anak tunarungu usia dini. Di dalam buku tersebut dilengkapi dengan system SIBI untuk membantu anak usia dini khususnya yang memiliki keterbatasan tunarungu. Sehingga dengan system SIBI ini dirasa dapat mempermudah anak tunarungu usia dini dalam hal membaca, menghafal dan memahami isi buku yang juga didukung oleh media belajar yang berbasis ilustrasi karakter.

STRATEGI UTAMA

Membuat serta mengemas ilmu pengetahuan tentang pengenalan nama buah-buahan pada media buku ilustrasi berbasis vektor dengan menggunakan bahasa visual yang lebih sederhana, memasarkan buku dengan sasaran ke sekolah-sekolah khusus anak tunarungu sebagai sarana belajar dan pengetahuan melalui pengenalan nama buah-buahan.

TUJUAN KREATIF

Untuk menciptakan sebuah buku diperlukan sebuah tujuan agar mencapai *target* konsumennya. Tujuan dari penciptaan buku ilustrasi berbasis karakter dan SIBI ini nantinya akan memberikan pengaruh besar pada target audience sehingga pesan yang terajandung dalam buku bias tersampaikan dnegan baik. Tujuan kreatif pada buku ini adalah sebuah media pembelajaran yang bisa digunakan untuk memperkenalkan nilai-nilai ilmu pengetahuan khususnya pengenalan buah-buahan karena buku ini menampilkan karakter dari macam-macam buah, selain itu juga tidak hanya membuat *target audience* mengenal buah tetapi juga memahami kandungan, warna dan manfaat dari buah tersebut.

Pemilihan gaya ilustrasi vektor diharapkan supaya anak-anak dapat berimajinasi dalam memahami isi dari buku tersebut. Selain itu, sangat membantu menyampaikan pesan suatu cerita kepada anak-anak karena media yang dipakai dilengkapi bahasa isyarat berbasis SIBI yang sangat membantu anak tunarungu sesuai kebutuhan mereka dalam memahami isi buku. Hal ini dapat mempengaruhi minat anak-anak untuk terus membuka dan merangsang untuk membacanya.

STRATEGI KREATIF

Strategi kreatif merupakan langkah yang dilakukan dalam rangka mencapai tujuan kreatif yang diinginkan. Untuk itu, strategi kreatif yang digunakan untuk dalam

menciptakan buku ilustrasi berbasis SIBI diperlukan strategi kreatif visual sebagai upaya menarik minat baca anak-anak dalam lingkungan di sekitar contohnya Pengenalan Nama Buah-buahan dengan pengemasan yang berbeda salah satunya dengan buku ilustrasi berbasis karakter dan ilustrasi pada system Bahasa isyarat yang lenih menarik.

Dimaksudkan buku ilustrasi tentang pengenalan nama buah-buahan berbasis karkter SIBI ini juga akan disertai dengan tampilan karakter dari masing-masing buah. Strategi visual akan disesuaikan dengan konsep perancangan yang telah ditentukan sebelumnya yakni inovatif yang rencananya akan dikemas dalam desain yang terdapat unsur inovatif sesuai dengan metodenya namun tetap terdapat unsur kreatif dengan eksekusi pemilihan bentuk media yang unik.

Unsur-unsur strategi visual yang digunakan adalah :

A. Ukuran dan Halaman Buku

1. Jenis buku : Buku pembelajaran
2. Dimensi buku : 20 cm x 20 cm
3. Jumlah halaman : 38 halaman
4. Gramaterur isi buku : 210 gr
5. Gramateur cover : 260 gr
6. Finishing : Hard cover, dan laminasi glossy.

Dalam perancangan buku ilustrasi ini dipilih dengan posisi buku *landscape*. Memilih *landscape* karena rata-rata buku bacaan anak-anak adalah *landscape* hal inijuga dilakukan dengan pertimbangan ukuran tersebut memudahkan informasi *visual* maupun teks yang ditampilkan.

B. Bahasa

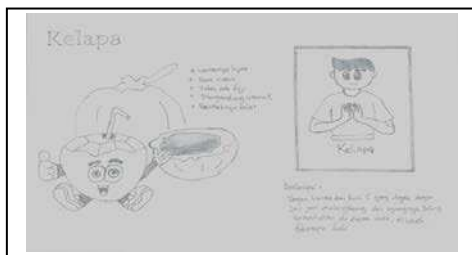
Bahasa yang nantinya akan digunakan dalam buku ilustrasi berbasis karakter SIBI ini adalah Bahasa Indonesia. Bahasa menjadi lebih penting pada anak-anak karena pada masa ini kosakata anak sangat meningkat. Fungsi bahasa Indonesia sendiri adalah sebagai alat komunikasi.

C. Teknik Visualisasi

Buku yang akan dirancang menggunakan gaya penggambaran ilustrasi dibuat secara digital. Karena vector menjelaskan titik dan garis yang membentuk line drawing yang dibuat menggunakan penghitungan sistematis, vector juga mampu membuat gambar dengan ukuran yang lebih besar, tetapi dalam ukuran file yang lebih kecil.

D. Layout

Layout merupakan penataan elemen-elemen visual sehingga menarik untuk dilihat atau pun dibaca. Layout yang digunakan dalam buku pengenalan nama buah-buahan adalah layout dengan keseimbangan simetris.



Dalam buku ilustrasi ini dapat juga terlihat cara penggunaan layout yang berulang agar timbul suatu irama dalam buku ilustrasi tersebut.

E. TIPOGRAFI

Tipografi yang digunakan adalah hasil dari analisa *keyword* yaitu Inovatif. Dari *keyword* tersebut jenis *typeface* dari *Decorative* yang digunakan yaitu *Needlework Good*.

Menurut Rustan, (2011:108) *Decorative* berkesan feminine, cantik, kekanakan, aktif, periang, positif, apa adanya, menyenangkan, polos, bebas, tidak kaku, dan bersahabat. Dengan kata lain, *typeface* ini sangat cocok untuk anak-anak dan membantu mereka memahami isi buku.

ABCDEFGHIJKLMNPOQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz !&,@;?:=()/'

F. Headline

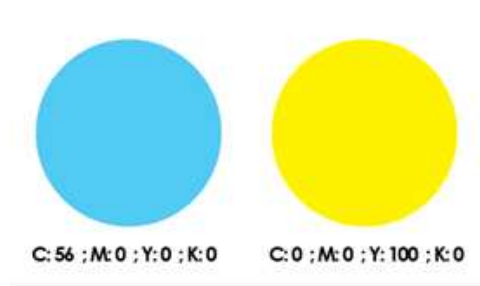
Headline diharapkan akan dibaca pertama kali serta akan melekat dalam ingatan pembacanya. *Headline* atau pesan utama yang akan ditampilkan pada buku ilustrasi adalah "Ayo Kupas Nama Buah dengan Inovatif" sesuai dengan tujuan konsep yaitu mampu memberikan identitas dan kesadaran bahwa agar anak-anak tidak hanya dituntut mengenal tapi juga memahami buah dari warna sampai kandungan yang dimiliki buah tersebut secara inovatif yakni dengan adanya metode atau cara menggunakan bahasa isyarat (SIBI) di dalam buku. Jenis huruf headline yang digunakan adalah *Decorative* dan menggunakan karakter font "*Needlework Good*".

G. Warna

Warna merupakan unsur yang sangat penting dalam pembuatan suatu karya desain karena penggunaan warna dapat memberikan kesan hidup menimbulkan emosi sehingga dapat

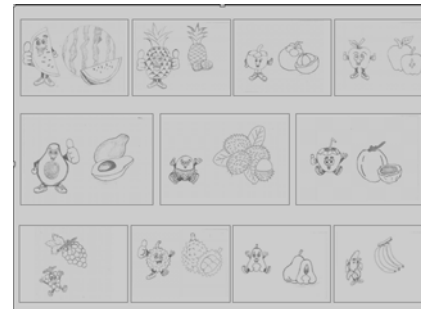
membantu dalam penyampaian pesan. Setiap warna memiliki karakteristik tertentu yang dimaksud adalah ciri-ciri atau sifat khas tertentu yang dimiliki oleh suatu warna.

Sehingga warna yang terpilih untuk konsep Perancangan Buku Ilustrasi Tentang Pengenalan Nama Buah dengan system SIBI ini terdapat 2 warna yaitu biru muda dengan kalibrasi warna (C:56 M:0Y:0, K:0), kuning dengan kalibrasi warna(C:0, M:0,Y:100,K:0) .



I. Karakter

Pada pembuatan buku ini, terdapat karakter dari masing-masing buah untuk menjadikan visualisasi buku ilustrasi, sebagaimana penyampaian pesan pada buku ilustrasi. Visualisasi karakter yang ingin dimunculkan dengan konsep karakter anak-anak yang ceria yakni menggunakan karakter kartun sehingga anak-anak tertarik untuk membaca isi buku. Akan tetapi dalam menentukan desain karakter, pertama adalah membuat sketsa terlebih dahulu. Alternatif sketsa berjumlah 15 sesuai pada batasan masalah yakni buah salak, pisang, jambu, mangga, semangka, apel, alpukat, manggis, duku, durian, nanas, rambutan, anggur, sawo, dan kelapa.



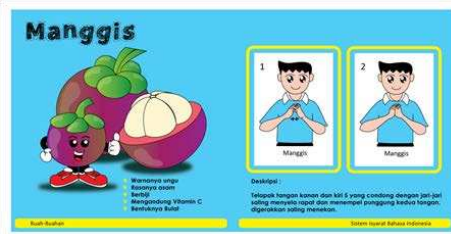
STRATEGI MEDIA

Dalam upaya perancangan pembuatan buku ilustrasi nama-nama buah-buahan bagi anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya ini akan digunakan berbagai media yang efektif sebagai penampaian pesan pada buku ilustrasi yang diaplikasikan ke buku dan didukung dengan aplikasi media lainnya yaitu stiker, pembatas buku, pin, dan gantungan kunci. Pemilihan media disesuaikan karakter audiens yang dituju, sehingga didapatkan efektivitas komunikasi terhadap apa yang ingin disampaikan di dalam buku dan media pendukung lainnya.

IMPLEMENTASI DESAIN

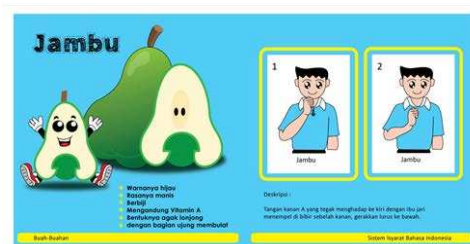
Sketsa desain yang diimplementasikan pada masing-masing media yang sudah ditentukan dalam perancangan buku ilustrasi pengenalan nama-nama buah dengan sistem isyarat bahasa Indonesia (SIBI) untuk anak-anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya yaitu sebagai berikut :

1. Buah Manggis



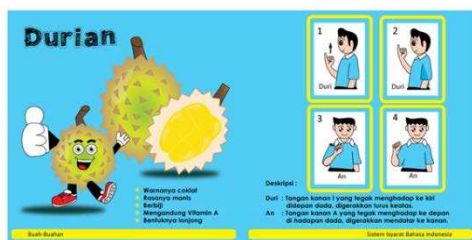
Pada gambar 4.10 merupakan ilustrasi buah manggis yang dimana menggunakan karakter buah manggis yang akan di implementasikan pada buku.

2. Buah Jambu



Pada gambar 4.11 merupakan ilustrasi buah jambu yang dimana menggunakan karakter buah jambu yang akan di implementasikan pada buku.

3. Buah Durian



Pada gambar 4.12 merupakan ilustrasi buah durian yang dimana menggunakan karakter buah durian

yang akan di implementasikan pada buku.

BIAYA PRODUKSI

Pada biaya media ini membahas tentang percetakan buku meliputi beberapa hal yang harus dihitung dalam percetakan buku referensi:

1. Tingkatan Efisiensi HPP Cetak HPP dapat dikatakan efisiensi jika harga yang ditawarkan terhadap order buku cukup kompetitif dengan kualitas cetak terjamin baik.

2. Kualitas Buku

Penetapan harga sesuai dengan kualitas buku jika harga buku sama dengan mutu cetak sehingga dapat bersaing dengan yang lain.

3. Ketetapan Jadwal Produksi

Penetapan harga dianggap bijaksana dan tepat jika jadwal produksi dilaksanakan dengan tepat waktu. Ketetapan waktu penyerahan hasil cetak sangat penting. Ketetapan waktu sangat mempengaruhi kredibilitas dan profit dari percetakan.

4. Kelancaran waktu penyerahan/ pengiriman

Apabila penyerahan buku ke penerbit sesuai dengan jadwal produksi berarti penerbit memperoleh ketepatan waktu edar. Ketepatan waktu edar mempengaruhi laku tidaknya buku.

5. Sehatnya pertumbuhan Kelancaran produksi, ketepatan waktu, baiknya mutu dan terjaminnya berarti akan memperlancar pembayaran dari pelanggan (penerbitan). Kelancaran

pembayaran akan memperlancar cash flow percetakan sehingga perusahaan bisa tumbuh dengan sehat.

Adapula rumus-rumus yang harus diperhitungkan dalam menentukan Harga Pokok Produksi Cetak Buku, sebagai berikut :

1. Menghitung Biaya desain cover dan isi buku

- a. Menghitung desain = 1
- b. Harga desain per buku = Rp. 300.000,-

Rumus : Biaya Desain
= 1 x Rp. 300.000

= Rp. 300.000,-

2. Menghitung Biaya setting naskah

- a. Jumlah halaman setting = 38 halaman

- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm

- c. Harga setting per halaman = Rp. 12.000,-

Rumus : Biaya setting per halaman
= 38 x Rp. 12.000

= Rp. 456.000,-

3. Menghitung biaya pemrosesan output film separasi warna (Fulcolor)

- a. Jumlah model = 1

- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm²

- c. Harga pembuatan per cm² = Rp. 45,-

Rumus : Biaya
= (32x24) x 4 x Rp.45,-

= Rp. 138.240,-

4. Menghitung biaya pemrosesan film negatif dan positif

- a. Jumlah halaman = 38 halaman

- b. Ukuran buku = 20 x 20 cm

- c. Harga pembuatan film B/W = Rp. 30,-

Rumus : Biaya pemrosesan film B/W
= 16 x 22 x 54 x Rp. 30,-/cm²
= Rp. 410.280,-
= Rp. 410.280,- x 4 warna
= Rp. 1.605.120,-

5. Menghitung Biaya montage cover dan isi buku

- a. Jumlah halaman buku = 38 halaman

- b. Jumlah hal. dalam per lintasan/montage = 18 halaman

- c. Jumlah montage cover = 4 (film)

- d. Harga montage cover = Rp. 22.500,-

- e. Harga montage isi = Rp. 45.000,-

Rumus : Jumlah montage isi
= 38 : 18
= 2 lbr film

Biaya montage cover dan isi buku :
(4xRp. 22.500,-) + (2xRp. 45.000,-)
= Rp.180.000,-

6. Menghitung biaya plate cover buku

- a. Jumlah plate cover = 4 lembar

- b. Ukuran maximum cetak naik di mesin

- c. Harga /lembar utk GTOV = Rp. 35.000,-

Rumus : Biaya plate cover
= 4 x Rp. 35.000,-
= Rp. 140.000,-

7. Menghitung biaya plate isi buku

- a. Jumlah plate isi buku = 10 lembar

- b. Ukuran maximum cetak di mesin 72
- c. Harga /lembar = Rp. 150.000,-

Rumus : Biaya plate isi
= 10 x Rp. 150.000,-
= Rp. 1.500.000,-

8. Menghitung biaya kertas cover buku

- a. Oplah cetak
= 2.500 eks.
- b. Inschiet
= 40 %
- c. Art Paper 260 gr plano per rim
= Rp. 2.500.000,-
- d. Jumlah hal. dlm 1 lembar kertas plano = 4 halaman

Rumus : Biaya kertas cover buku
= 2.500 x Rp. 2.500.000,- x 140 %
= Rp. 4.375.000,-

9. Menghitung biaya kertas isi buku

- a. Oplah cetak
= 2.500 eks.
- b. Jumlah halaman
= 38 halaman
- c. Inschiet
= 20 %
- d. Art Paper 210 gr plano per rim
= Rp. 2.500.000,-
(66 x 102 cm)
- e. Jumlah hal. dlm 1 lembar plano
= 4 halaman

Rumus : Biaya kertas isi buku
= (2.500 x Rp. 2.500.000,- x 38 x 120 %):
(4 x 500)
= Rp. 142.500.000,-

10. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) cover buku

- a. Warna cover
= 4
- b. Inschiet
= 40 %
- c. Jumlah plate cetak cover
= 4 lembar
- d. Ongkos cetak per lintasan
= Rp. 120,-

e. Oplah cetak
= 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan cover
=
4 x Rp. 120,- x 2.500 x 140 %
= Rp. 1.680.000,-

11. Menghitung biaya pencetakan (ongkos cetak) isi buku

- a. Warna isi
= 1/1
- b. Inschiet
= 30 %
- c. Jumlah plate cetak isi
= 10
- d. Ongkos cetak isi per lintasan
= Rp. 55
- e. Oplah
= 2.500 eks.

Rumus : Biaya pencetakan isi
= 10 x Rp. 55,- x 2.500 x 130 %
= Rp. 1.787.500,-

12. Menghitung biaya pelipatan katern

- a. Jumlah halaman
= 38 halaman
- b. Jumlah katern
= 5 katern
- c. Ongkos pelipatan per katern
= Rp. 50,-
- d. Oplah cetak
= 2.500 eks.

Rumus : Biaya pelipatan
= 5 x 2.500 x Rp. 50,-
= Rp. 625.000,-

13. Menghitung biaya komplit katern

- a. Oplah cetak
= 2.500 eks.
- b. Biaya komplit per buku
= Rp. 25,-

Rumus : Biaya Komplit buku
= 2.500 x Rp. 25,-
= Rp. 62.500,-

14. Menghitung biaya jilid hard cover

- a. Oplah cetak
= 2.500 eks.

- b. Biaya penjilidan lem buku
= Rp. 35.000,-
Rumus : Biaya penjilidan lem
= 2.500 x Rp. 35.000,-
= Rp. 87.500.000,-
15. Menghitung biaya/ongkos potong buku
- a. Oplah cetak
= 2.500
- b. Biaya potong per buku
= Rp. 25,-
Rumus : Biaya potong buku
= 2.500 x Rp. 25,-
= Rp. 62.500,-
16. Menghitung biaya pengepakan
- a. Oplah cetak
= 2.500 eks.
- b. Jumlah buku dalam satu pak
= 250
- c. Ongkos pengepakan termasuk casing = Rp. 10.000,-
Rumus : Biaya pengepakan
= (2.500 x Rp. 10.000,-)/250
= Rp. 100.000,-
17. Jumlah seluruh biaya (1 s/d 16)
= Rp. 243.011.860,-
18. Margin Keuntungan (20%)
= Rp. 48.602.372,-
19. Jumlah biaya (17+18)
= Rp. 291.614.232,-
20. Ppn + PPh (10%)
= Rp. 29.161.423,-
21. Jumlah keseluruhan
= Rp. 320.775.655,-
22. Harga per buku/ HPP
= Rp. 320.775.655,- : 2.500 eks
= Rp. 128.310,262,/eks
= Rp. 129.000,-
Dijual = Rp. 150.000,-
Keuntungan (15%) = Rp. 22.500,-
Keuntungan = Rp. 22.500,- x 2.500
= Rp. 56.250.000
- Royalty = Rp. 102.500.000 x 10%
= Rp. 5.625.000

KESIMPULAN

Penelitian ini bertujuan untuk melakukan Perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter Untuk Anak-Anak TKLB-B Karya Mulia Surabaya dengan dari rumusan masalah perancangan yang diajukan, pen gumpulan serta analisis data yang telagh dilakukan serta pembahasan yang telah dikemukakkn pada bab sebelumnya, dan dapat ditarik beberapa kesimpulan dalam perancangan ini. Kesimpulan yang dirumuskan yakni sebagai berikut:

1. Dalam melakukan perancangan Buku Ilustrasi Pengenalan Nama Buah-Buahan Dengan Sistem Isyarat Bahasa Indonesia (SIBI) Berbasis Karakter anak-anak tunarungu mampu belajar untuk selalu peduli terhadap situasi yang ada di lingkungan dan pendidikan tersebut harus ditanamkan terhadap anak sejak dini. Maka diperoleh konsep perancangan “inovatif” yang diperoleh melalui hasil pengumpulan data serta teknik analisis data melalui observasi, wawancara, SWOT, dan STP.

2. Konsep inovatif pada desain dan media proosi di implementasikan dengan bentuk media yang dapat mencerminkan kesan fleksibel dan anak-anak yang di implem,entasikan pada visual, tataan layout serta pemilihan warna pada objek.

3. Teknik ilustrasi yang digunakan dalam setiap media promosi adalah dengan menggunakan ilustrasi berupa teknik ilustrasi digital (vektor).

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Arifin dan Kusrianto. 2009. *Sukses Menulis Buku Ajar dan Referensi*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Djaali., Muljono, Pudji. 2008. *Pengukuran Dalam Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Grasindo.
- Fariz, 2009, *Living in harmony: jati diri, ketekunan, dan norma*, Jakarta: PT Kompas Media Nusantara
- Gunarsa, 2008. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*, Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.
- Kusrianto, Adi. 2006. *Mendesain Publikasi Cetak*. Jakarta. PT. Elex Komputindo.
- Kochhar, 2008. *Pembelajaran Sejarah (Teaching of History)*, Jakarta: Grasindo
- Liliweri, 2002. *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antar Budaya*, Yogyakarta: Lkis.
- Musfiroh, 2005. *Menumbuhkembangkan Baca-Tulis Anak Usia dini*, Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia
- Nurhadiat, Dedi. 2004. *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo
- Omar, 2009. *Bahasa Verbal dan Bukan Verbal I*, Kuala Lumpur: Attin Press Bhd.
- Silalahi, Ulber. 2012. *Metode Penelitian Sosial*, PT. Refika Aditama, Jakarta.
- Suryanah, 1996. *Keperawatan Untuk Anak Siswa SPK*, Jakarta: Penerbitan Buku Kedokteran EGC
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutopo, Hadi, Ariesto. 2006. *Desain Buku dg Adobe Indesign + CD*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- Sunarti dan Purwani, 2005. *Ajarkan Anak Keterampilan Hidup Sejak Dini*, Jakarta; PT. Elek Media Komputindo
- Sudono et. al., 2000. *Pengembangan Anak Usia Dini*, Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia
- Tjuatja, Suwirma, 2000. *Belajar Bermain dan Berkreasi*, Jakarta: Grasindo
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003
- Waluyo. 2007. *Sosiologi (Menyelami Fenomena di Masyarakat)*, Bandung: PT Setia Purna Inves
- Rustan, Suriyanto. 2011. *Font dan Tipografi*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.
- _____. 2008. *Layout*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama.

Jurnal

Aswar. 2012. Meningkatkan Perbendaharaan Kosakata Bahasa Inggris Mahasiswa Tunarungu Melalui Media Kartu Kata (Flash Card). *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Volume 1 Nomor 3, September 2012.

Filina, Zulhaida. (2013). Efektifitas Metode Role Playing Untuk Meningkatkan Kosakata Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*, Volume 1 Nomor 1 Januari 2013.

Hernawati, Tati. 2007. Pengembangan Kemampuan Berbahasa dan Berbicara Anak Tunarungu. *Jurnal Asesmen dan Intervensi Anak Berkebutuhan Khusus*. Volume 7 Nomor 1 Juni 2007 hlm 101-110.

Ikawira *et.al.* 2014. Penciptaan Buku Ilustrasi Legend Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya Lokal Kepada Anak-Anak, *Jurnal Vol. 3, No.1*

Ikawira, *et. al.* 2014. *Penciptaan Buku Ilustrasi Legend Reog Ponorogo Sebagai Upaya Mengenalkan Budaya*

Lokal Kepada Anak-Anak, Jurnal Vol. 3, No.1

Soedarso, Nick. 2014. Perancangan Buku Ilustrasi Mahapatih Gajah Mada. *Humaniora*. Vol. 5, No. 2, Oktober 2014, 561-570.

Rahmi, Halfi. (2012). Meningkatkan Kemampuan Pengoperasian Perkalian Melalui Metode Horizontal Bagi Anak Tunarungu. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus*. Volume 1 Nomor 2, Mei 2012.

Putra, Antonius, N., Lakoro, Rahmatsyam. 2012. Perancangan Buku Ilustrasi Musik Keroncong. *Jurnal Teknik POMITS*, Vol. 1, No. 1(2012)

Muchtar, 2005. Komunikasi (Warta Ilmiah Populer Komunikasi Dalam Pembangunan), *Jurnal ISSN 0126-2491 Vol. 8 No. 1*

Internet

<http://bisamandiri.com/blog/2014/11/memilih-media-pembelajaran-yang-tepat-bagi-anak-anak>.